



高校生と日本語学習者のアニメーテッドラーニング2025 「水」でひらめく、世界とつながる！

2026年1月4日 ワークショップD4

1

はじめる前に Before starting



★「名前」を変える Change your Zoom name. 更改您的 Zoom 名称.

ニックネーム@いま、いるところ nickname@location where you are on

→ ひとさん@にいざ

★Zoom録画(ろくが)OKなら手をあげる  挙手 Recording is OK?

録画をはじめます Video Recording

★スクリーンショットはとらない Don't take screenshots. 禁止截图.

★チャットを見る一関連URL、難しい日本語などがアップされます

Chatting during the workshop involves writing related URLs, difficult Japanese, etc.

务必查看聊天记录—相关网址、难懂的日语等等都会发布在那里.

2

ミュートをはずして、声をだそう!



★取消静音！

When working in group settings, **unmute and speak up!**



★日本語の表現がわからなければ、英語や中国語でチャットする

In the **chat**, you can write in **English**.

如果您不精通日语，**可以在聊天中使用中文**。

★伝えたいコト(だいじなコト)は書く、絵／写真／動画でしめす

Express your ideas visually in writing, drawing,
showing related website and so on.

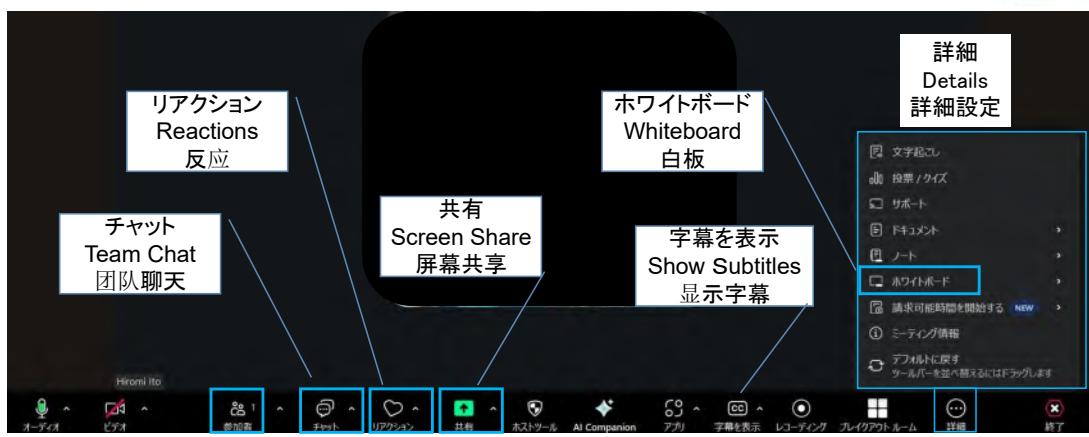


★日本語ネイティブは、ゆっくり、はっきり、短く話す

専門用語は「やさしい日本語」に言い換える

3

Zoomのナビゲーションメニュー／Functions／功能



参加者／Participants／参与者
名前を変更する／Change your name／更改你的名字

4

ワークショップのゴール Our goals



★「水」を知って、考える

自分の「水」、社会の「水」

住む地域や社会的立場(しゃかいてきたちはば)で異なって見える「水」

Think about water: **your own water** and **society's water**.

Water's appearance varies based on where you live and your social status.

★楽しんで、なかまになる

イラスト、アニメ、記号、翻訳 なんでも使って、話そう！

Let's enjoy and get to know each other.

Share your ideas through animation and various means!

5

ワークショップのゴール Our goals



★1月18日 メッセージアニメを発表する

Showcase your message through animation.

Jan.18, present your message animation.

★3月、みんなの合同発表会(ごうどうはっぴょうかい)で一般公開する

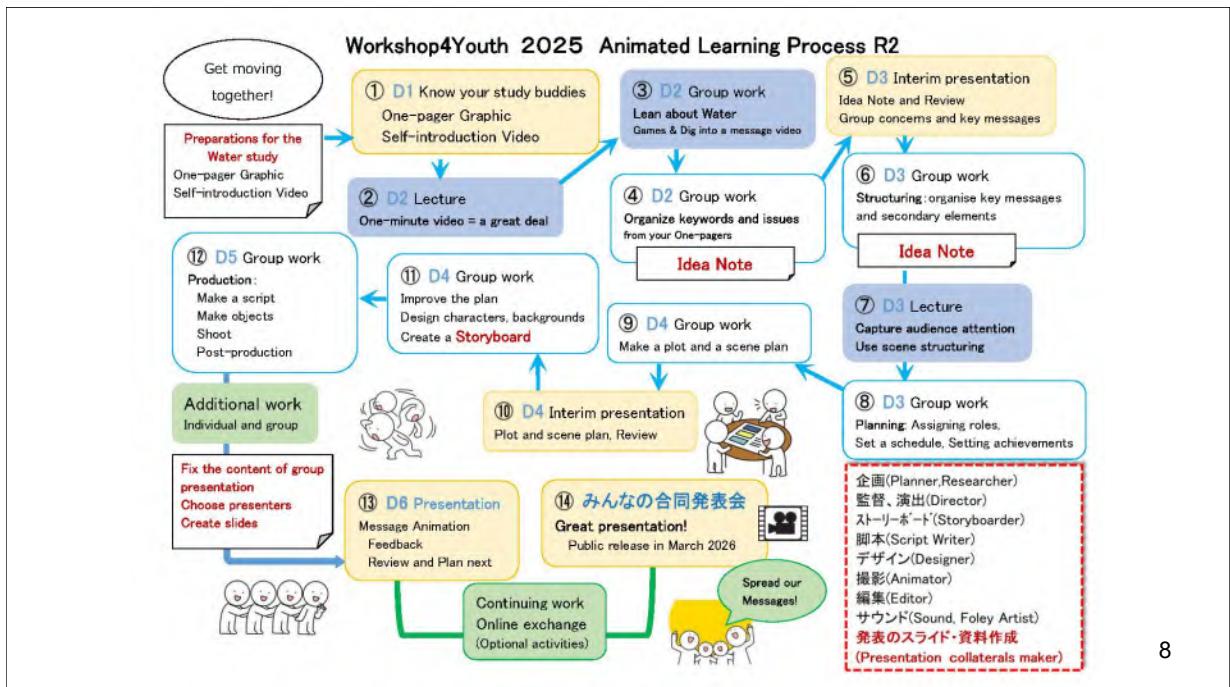
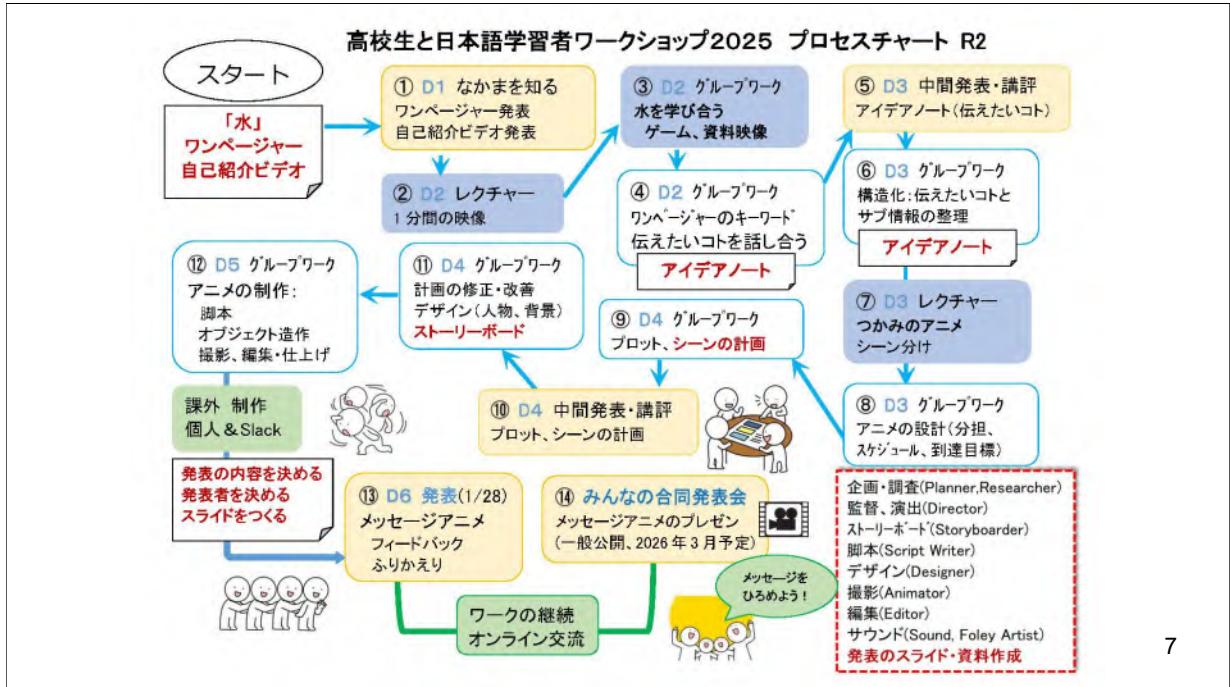
Reveal your messages to the public in March.

★メッセージアニメを広めよう!

Make your message animation stand out!



6



だいじなルール 著作権(ちょさくけん)と情報源(じょうほうげん)



・著作権等を守る

- ほかのひとの制作物などを使うときは、そのひとの許可を得て、そのひとの権利を侵害しない
- **人気キャラクターは使わない**。その一部もつかわない

フリー素材

使用可能条件等を確認する

・情報源を明らかにする

- あなたが見つけた情報などを使うときは、出典(情報源)を示す

◎ <https://tenki.jp/forecaster/gureweather/2023/07/25/24392.html>

X <https://tenki.jp/>

・出所不明な情報、不正確な情報は使わない、ファクトチェックする

- 精確な情報を発信する団体や執筆者の情報を用いる

◎ 西日本新聞社 <https://373news.com/news/local/detail/225862/>

X 個人のSNS(X、Facebook、微信WeChat、ほか)

9

Very Important Rules Copyright and Sources



・Observe copyrights

- When using other people's work, obtain permission and do not infringe on their rights.
- **Do NOT use popular characters**, or even parts of them.

Free materials

Check the terms and conditions of use

・Disclose sources

- When using information you have found, cite the source.

◎ <https://tenki.jp/forecaster/gureweather/2023/07/25/24392.html>

X <https://tenki.jp/>

・Do NOT use information of unknown origin or inaccurate information.

Do fact-check.

- Use information from organizations and authors that provide accurate information.

◎ 西日本新聞社 <https://373news.com/news/local/detail/225862/>

X Personal social networks (X, Facebook, WeChat, etc.)

10

非常重要的规则 版权和来源



· 尊重版权

- 使用他人作品时, 请获得许可, 切勿侵犯其版权。
- **请勿使用人气角色, 甚至其部分内容。**

· 注明来源

- 使用您找到的信息时, 请注明来源。

◎ <https://tenki.jp/forecaster/gureweather/2023/07/25/24392.html>

✗ <https://tenki.jp/>

免费材料

请查阅使用条款与条件

· 请勿使用来源不明或不准确的信息。

请进行事实核查。

- 请使用来自提供准确信息的机构和作者的信息。

◎ 西日本新聞社 <https://373news.com/news/local/detail/225862/>

✗ Personal social networks (X, Facebook, WeChat, etc.)

11

ワークショップ4 1月4日



17:00 オリエンテーション Orientation

17:15 グループワーク 「アイデアノート」を決める Group work

45分間

- 伝えたいコト Select and define your group's main message.
- 対象(だれに見せたいか?) Target audience.
- 到達目標(①どのようなグループワークにしたいか?、②クオリティ・質の目標)
Goals to reach ①How do you want to work in group?
②What level of quality do you want to achieve? .

- 主人公、いつ、どこでを決める Fix the main characters, When & Where.
- 物語のプロットを考える Consider the story's plot.

- 発表者(はっぴょうしゃ)を決める Choose who will be making the presentation.

12

ワークショップ4 1月4日



18:00 中間プレゼンとグループワーク Interim presentation in group

- 伝えたいコト Your group's main message.
- 対象(見せたいひと) Target audience.
- 目標(①どのようなグループワークにしたいか?、②クオリティ・質の目標)
 - Goals to reach ①How do you want to work in group?
 - ②What level of quality do you want to achieve? .
- 主人公、いつ、どこで The main characters, When & Where.
- 物語のプロット The story's plot (synopsis).
- 講師講評と改善 Tutors' advice→Improve the main message and the plan.

19:10 次回の予定 D-5 preview

グループの進捗確認 Check the groups' progress.

13

アイデアノート 伝えたいコト、目標(もくひょう)



※登録生と日本語学習者のワークショップ 2023 3 アニメーション・アイデアノート【D3】
伝えたいコト(相手にしたいコト)とサブ(ストーリー)の要素、SMEHの併用小口を意識する
各フレームを用意しながら想い、次第にことを書き進めてください。

※登録生と日本語学習者のワークショップ 2023 4 アニメーション・アイデアノート【D3】
伝えたいコト(相手にしたいコト)とサブ(ストーリー)の要素、SMEHの併用小口を意識する
各フレームを用意しながら想い、次第にことを書き進めてください。

アイデアノート P3、P4
Organize the main message.
Target audience.
Goals to reach.

→既往用紙へアドボケートフレームへ

→既往用紙へアドボケートフレームへ

14

アイデアノート 物語の5W1H、プロット



高級生と日本語学習者のワークショップ 2023		7 アニメーション・アイデアノート【D4】
「物語(ストーリー)の5W1H」を自分的に決めよう		物語(ストーリー)の5W1Hを自分的に決めよう
高級生と一緒に必要なことが決めれば、SWHのすべてを決めてもらいます。		高級生と一緒に必要なことが決めれば、SWHのすべてを決めてもらいます。
だれが Who	いつ When	アイデアノート Story-making: Who/When/Where/What/How/Why Plot (Synopsis)
どこで Where		
なぜをする What		
どのようにする How		
(なぜする) (Why)		

「アイデアノート」で決めたコトをもとにして、「シーン計画シート」、「ストーリーボード」を完成させよう！

一般社団法人アニメーションラーニング

15

ワークショップ3 12月28日



19:20 グループワーク 「伝えたいコト」を詰める Group work

30分間 - 物語のプロットを決める Fix the story's plot..

- 役割分担を決める Roles assignment.
- 制作スケジュールを決める Production scheduling.
- アニメを計画する Preparations for production.
 - アニメの技法や材料を決める Fix the animation technique and materials.
 - キャラクターデザイン Character designing.
 - ストーリーボード Draw a storyboard.

※1/9までに、ストーリーボードとキャラクターデザインを提出する
Submit storyboards and character designs by Jan. 9th.

19:50 終了(おわり) Closing

16

丸いストーリーボード、キャラクターデザイン



分/秒間で映像を作る

ファイル名
Storyboard_G1(グループ)_260104(提出日)

アニメキャラクターデザインワークショップ 高校生と日本語学習者ワークショップ

キャラクターデザインの
イメージボード

ファイル名
Character_G1(グループ)_260104(提出日)

17

シーン計画シート or ストーリーボード



高生と日本語学習者ワークショップ 2025
シーン計画シート — 物語をシーン(場面)にわける

タイトル _____ チーム名 _____

ファイル名
Storyboard_G1(グループ)_260104(提出日)

一般社団法人アニメーションアーティスト協会
アニメーションアーティスト協会

高生と日本語学習者 WS2025 ストーリーボード(画面 16.9)

タイトル _____ チーム名 _____ ページ番号 _____

コマ数: _____

フレーム	画面	内容、サウンド、音楽など	セリフ、ナレーション
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57			
58			
59			
60			
61			
62			
63			
64			
65			
66			
67			
68			
69			
70			
71			
72			
73			
74			
75			
76			
77			
78			
79			
80			
81			
82			
83			
84			
85			
86			
87			
88			
89			
90			
91			
92			
93			
94			
95			
96			
97			
98			
99			
100			

18



中間発表とグループワーク

アイデアノート P3、P4、P7、P8

伝えたいコト、対象、目標の発表

主人公と設定、物語の発表

講師講評と改善

Presentation of the main message,
targets, goals, main characters and story

Tutors' advice → Improve the message.



19

伝えたいコトと物語の発表 → 講師講評 → 改善

Presentation of the core of message and the plot

→ Tutors' advice → Improvement



- 講師とひとさんがグループに来る Tutors and Hitosan visit groups.

- 「伝えたいコト」の核を発表する

You present the core of message and the plot.

- 講師が「伝えたいコト」を評価する、改善のアドバイスをする

Tutors evaluate the message and provide advice on how to improve.

- グループで伝えたいコト、対象、目標、主人公と設定、物語を改善する

You will fix the main message.

You will improve the targets, the goals, the concept of main characters and settings, and the story.

20

「伝えたいコト(メッセージ)」の決め方



- ・課題の改善や対策だけではない
 - ・事象(事件や災害等)の原因分析、現況、社会的影響、生態系や自然への影響など
 - ・水の「文化」や「歴史」的な考察、後世への警鐘や継承
 - ・メンバー1人のトピックスや体験も良い。「詳しいひと」の体験や研究のアニメは注目を集める！
さらに考えよう…
 - ・遠い世界についての空想でなく、「あなた自身のコト」として伝えよう！
 - ・ワンページャーのトピックスや情報を基準にしよう！
 - ・あなたたちだから描けるコト、独自色を出してみよう！



- ・ アニメにする=伝えたいコトの一番大事なところをえらぶ
 - ・ アニメにしない要素=発表会のスライド説明や補足的な資料にする

21

「詳しいひと」の体験や研究のアニメは注目を集める！



コア情報=物語の一番だいじなコトだけをアニメにする
その他は、プレゼンテーションのスライドや補足資料にする

課題2
「ひきこもりを巻き戻す利用者はタクミキャラターです」「
タクミキャラターより丁寧な接客を実現するクリエーターに
変身されたタクミキャラクターの名前ですか?

課題2
「ひきこもりを巻き戻す利用者はタクミキャラター」にあなたの名前を書かせてください

例題
タクミキャラターより丁寧な接客を実現するクリエーターに変身されたタクミキャラクターの名前ですか?
X

これにより、現実世界タクミキャラターより丁寧な接客を実現できます。」
この表現でここにこの表現を実現する名前をタクミキャラターより丁寧な接客に変身して下さい。
「タクミキャラターより丁寧な接客を実現する名前ですか?」
「タクミキャラターより丁寧な接客を実現する名前ですか?」

結果
「名前」
「ひきこもり より丁寧な接客 タクミキャラター」(BH社)とデータシートは
https://www.lycosmpg.jp/mpg0021887_001

りんりん
ホトケデジョウと生存環境を研究
→地下水を保全する活動をする

詳しいひとの体験や研究
=細部を表現できる
=説得力がある

ネット検索で
知ったつもりになる

こと
国際会議に携わる
博物館で調査する → すべきことを考える

Refine your group message



- Not just about suggestions for improvement and countermeasures.
- Cause analysis of events (incidents, disasters, etc.), current status, social impact, impact on ecosystems and nature, and so on.
- Cultural or historical facts, as well as warnings and preservation for future generations.
- A single member's topic and experience are fine. **Animations about the experts' experiences and research will attract attention!**

Think further...

- Talk about it as "your own story," rather than as a fantasy about a distant world
- Use the topics and information on your One-pagers as a basis!
- Try to deliver the things that only you can, and add your own unique touch!

- ↓
- Animate = choose the most important parts of message.**
 - Elements not to animate = use as slide explanations or supplementary materials.**

23

Animations about the **experts' experiences and research** will attract attention!



Animating only **the most significant parts of the story** is **the main message**. The rest can be accompanied by presentation slides or supplementary materials.

Rinrin

Studies the Japanese loach and its survivable environment
→Working to conserve groundwater

Experts' experiences and research
= Ability to express details
= Persuasive

By searching the internet, I make it seem like I know everything

Koto

Involved in an international conference
Researched at a museum → Considers what to do 24

优化您的群组消息



- 不仅仅是提出改进建议和应对措施。
- 还要分析事件(事故、灾难等)的原因、现状、社会影响、对生态系统和自然环境的影响等等。
- 还要介绍文化或历史事实，以及对后代的警示和保护措施。

单个成员的主题或经验分享即可。**关于“专家经验和研究”的动画短片会更吸引眼球！**

再深入思考一下…

- 你能把它当作“你自己的故事”来讲述，而不是一个关于遥远世界的奇幻故事吗？
- 以你ワンページー上的主题和信息为基础！
- 尝试描绘只有你才能描绘的事物，并加入你独特的风格！



- 动画= 选择信息中最关键的部分。**
- 不制作动画的元素 = 用作幻灯片说明或补充材料。**

25

关于“专家经验和研究”的动画短片会更吸引眼球！



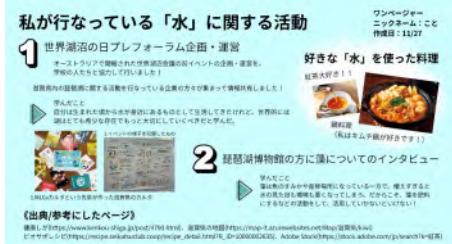
动画只展现故事中最关键的部分，这才是重点。
其余部分可以用幻灯片或补充材料来呈现。

专家经验和研究
= 能够清晰表达细节
= 具有说服力



りんりん
她研究日本泥鰌及其适宜生存的环境
→致力于保护地下水

通过上网搜索，
我让自己看起来好像无所不知。



こと
参与国际会议
在博物馆进行研究 → 思考下一步该怎么做

26

さとーさん＆のんきさんのレクチャーも思い出そう



1. 映像制作の基本 「導入」「展開」「結論」に分けて考える	1. The basics of film-making Think in terms of: 'Introduction' 'Development' 'Conclusion'	1. 电影制作的基本方法 思考文章结构时，可以考虑以下几个部分： “引言” “展开” “结论”
2. 少ない情報を効果的に伝える	2. Deliver maximum impact with minimal information	2. 以最少的信息产生最大的影响
3. 効果的な画面を作る	3. Build a strong composition	3. 打造有效屏幕

1: いろいろなアニメーションの表現と素材を知ろう
2 (ことばのかわりに) 「うごき」と「おと」でつたえてみよう
3: 伝えたいことの一番大事なところをえらびだそう
1: Learn about various animation expressions and materials
2: Let's create animations using motion* and sound (instead of words) as much as possible. *motion = action, movement
3: Let's pick out the most important thing you want to tell

27

D5－1月11日の予定(よてい) Day 5 - Agenda



- ・ アニメをつくる
- ・ メッセージアニメを広めよう！広める方法を話し合う

28

役割分担を決める Roles assignment

- 企画・調査(Planner, Researcher)
- ストーリーボード(Storyboarder)
- 脚本(Script Writer)
- デザイン(Designer)
- 撮影(Animator)
- 編集(Editor)
- サウンド(Sound, Foley Artist)
- 発表のスライド作成(Deck creator)
- 発表者(Presenter)



監督、演出(Director)



29

グループワーク

物語のプロットを決める Fix the story's plot..

役割分担を決める Roles assignment.

制作スケジュールを決める Production scheduling.

アニメを計画する Preparations for production.

アニメの技法や材料を決める

Fix the animation technique and materials.

キャラクターデザイン Character designing.

ストーリーボード Draw a storyboard.



30

1月11日に会いましょう



高校生と日本語学習者のアニメーテッドラーニング